

**PENGELOLAAN ADIKSI GAME ONLINE DALAM PEMBELAJARAN
KETRAMPILAN KOMPUTER DAN PENGELOLAAN INFORMASI
PADA SISWA SMK MUHAMMADIYAH 6 GEMOLONG**

TESIS

**Diajukan kepada Program Studi Administrasi Pendidikan Pada
Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Surakarta Untuk Memenuhi
Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Magister Dalam Ilmu
Administrasi pendidikan**



Oleh

**NURUL HIDAYAH
NIM. Q100150042**

**MAGISTER ADMINISTRASI PENDIDIKAN
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADYAH SURAKARTA**

2017

NOTA PEMBIMBINGAN I

Prof. Dr. Sutama, M.Pd

Program Studi Magister Administrasi Pendidikan

Sekolah Pascasarjana

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Nota Dinas

Hal : Tesis Saudari Nurul Hidayah

Kepada Yth:

Ketua Program Studi Magister Administrasi Pendidikan

Sekolah Pascasarjana

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan seperlunya terhadap tesis saudara:

Nama : Nurul Hidayah
NIM : Q100150042
Konsentrasi : Manajemen Administrasi Pendidikan
Judul : Pengelolaan Adiksi Game Online Dalam Pembelajaran
KKPI Pada Siswa SMK Muhammadiyah 6 Gemolong

Dengan ini kami menilai tesis tersebut dapat disetujui untuk diajukan dalam sidang ujian tesis pada Program Studi Magister Administrasi Pendidikan, Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

Surakarta, 15 April 2017

Pembimbing I



Prof. Dr. Sutama.,M.Pd

NOTA PEMBIMBINGAN II

Dr. Sabar Narimo, MM.,M.Pd

Program Studi Magister Administrasi Pendidikan

Sekolah Pascasarjana

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Nota Dinas

Hal : Tesis Saudari Nurul Hidayah

Kepada Yth:

Ketua Program Studi Magister Administrasi Pendidikan

Sekolah Pascasarjana

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan seperlunya terhadap tesis saudara:


Nama : Nurul Hidayah
NIM : Q100150042
Konsentrasi : Manajemen Administrasi Pendidikan
Judul : Pengelolaan Adiksi Game Online Dalam Pembelajaran
KKPI Pada Siswa SMK Muhammadiyah 6 Gemolong

Dengan ini kami menilai tesis tersebut dapat disetujui untuk diajukan dalam sidang ujian tesis pada Program Studi Magister Administrasi Pendidikan, Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

Surakarta, 15 April 2017

Pembimbing II



Dr. Sabar Narimo, MM.,M.Pd

TESIS BERJUDUL
PENGELOLAAN ADIKSI GAME ONLINE
DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN
KOMPUTER DAN PENGELOLAAN INFORMASI PADA
SISWA SMK MUHAMMADIYAH 6 GEMOLONG


Yang dipersiapkan dan disusun oleh
NURUL HIDAYAH
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 8 Juni 2017
dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

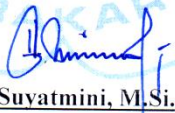
Pembimbing I


Prof. Dr. Sutama, M.Pd.

Pembimbing II



Dr. Sabar Narimo, M.M., M.Pd.

Penguji


Dr. Suyatmini, M.Si.

Surakarta, 14 Juli 2017
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Sekolah Pascasarjana
Direktur,




Prof. Dr. Bambang Sumardjoko

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Hidayah

NIM : Q100150042

Program Studi: Magister Administrasi Pendidikan

Konsentrasi : Manajemen Administrasi Pendidikan

Judul : Pengelolaan Adiksi Game Online Dalam Pembelajaran
KKPI Pada Siswa SMK Muhammadiyah 6 Gemolong.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya serahkan ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dan ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan tesis ini jiplakan, maka saya bersedia bila gelar dan ijazah yang diberikan kepada saya akan batal saya terima.

Surakarta, 15 April 2017



Yang membuat pernyataan

Nurul Hidayah

MOTTO

- ❖ Setiap Desah Nafas Manusia Adalah Perjalanan Menuju Ajal (Nurul Hidayah)
- ❖ Orang Yang Paling Miskin Adalah Orang Yang Tidak Punya Impian (Zig Ziglar)
- ❖ Tidak Ada Yang Agung di Dunia Ini Kecuali Manusia, dan Tidak Ada Yang Agung Dalam Diri Manusia Selain Pikirannya (Sir William Hamilton)

PERSEMBAHAN

Tesis ini penulis persembahkan kepada :

1. Ayah dan Ibu Tercinta
2. Keluarga Besar Tercinta
3. Sahabat-sahabatku Tercinta
4. Almameter Universitas Muhammadiyah Surakarta

**PENGELOLAAN ADIKSI GAME ONLINE DALAM PEMBELAJARAN KETRAMPILAN
KOMPUTER DAN PENGELOLAAN INFORMASI PADA SISWA SMK
MUHAMMADIYAH 6 GEMOLONG**

Nurul Hidayah.Q100150042

Abstrak

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk (1) Untuk mendiskripsikan perencanaan pengelolaan *adiksigame online* dalam pembelajaran KKPI di SMK Muhammadiyah 6 Gemolong, (2) Untuk mendiskripsikan pelaksanaan pengelolaan *adiksi game online* dalam pembelajaran Ketrampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi di SMK Muhammadiyah 6 Gemolong, (3) Untuk mendiskripsikan evaluasi dari pengelolaan *adiksigame online* di SMK Muhammadiyah 6 Gemolong.

Penelitian dilakukan dengan jenis penelitian kualitatif dengan desain pendekatan etnografi. Dengan teknik pengumpulan datanya adalah wawancara mendalam, dokumentasi dan observasi. Analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif.

Hasil dari penelitian ini adalah; (1) perencanaan pengelolaan *adiksigame online* dengan identifikasi peserta didik, mencari referensi *game* pembelajaran yang sesuai, membuat rencana pembelajaran dan instrumen evaluasi; (2) pelaksanaan *adiksigame online* dalam pembelajaran Ketrampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi sesuai dengan perencanaan yang sudah dibuat dan dilaksanakan menyesuaikan keadaan yang sedang berlangsung; dan (3) evaluasi *adiksi game online* dalam pembelajaran Ketrampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi dilakukan pada saat ulangan harian, ulangan tengah semester dan ulangan akhir semester.

Kata Kunci : pengelolaan, *AdiksiGame Online*, pembelajaran KKPI

MANAGEMENT OF ONLINE GAME ADDICTION ON LEARNING KKPI AT SMK MUHAMMADIYAH 6 GEMOLONG

Nurul Hidayah.Q100150042

ABSTRACT

This research aims to: (1) to describe the online game addiction management planning in KKPI learning at SMK Muhammadiyah 6 Gemolong, (2) to describe the implementation of online game addiction management in KKPI learning at SMK Muhammadiyah 6 Gemolong, (3) to describe evaluation from the online game addiction management at SMK Muhammadiyah 6 Gemolong.

The research was conducted with a kind of qualitative research with ethnographic approach design. This research collect the data with interviews, documentation and observation. Data analysis use an interactive analysis model.

The results of this study are; (1) online game addiction management planning with identification of learners, searching for appropriate learning game reference, making lesson plans and evaluation instruments; (2) implementation of online game addiction in learning KKPI in accordance with the planning that has been made and implemented to adjust the current situation; and (3) evaluation of online game addiction in KKPI learning done during daily test, mid semester test and final semester test.

Keywords : *management, online game addiction, KKPI learning*

KATA PENGANTAR

Dengan ucapan syukur Alhamdulillahirobbil ‘alamin, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat, taufik serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tesis dengan judul “Pengelolaan *Adiksi Game Online* Dalam Pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Pada Siswa SMK Muhammadiyah 6 Gemolong”.

Penyusunan tesis ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Magister Administrasi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Dalam kesempatan ini penulis sampaikan rasa hormat dan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada yang membantu dalam menyelesaikan tesis ini.

1. Dr. Sofyan Anif, M.Si selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk belajar pada program Pascasarjana.
2. Prof. Dr. Bambang Sumardjoko selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan fasilitas sehingga terselesaikannya tesis ini.
3. Dr. Sumardi, M.Si selaku Ketua Program Studi Magister Administrasi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
4. Prof. Dr. Utama, M.Pd, Pembimbing I yang telah berkenan memberikan bimbingan dalam penyusunan tesis ini hingga selesai dan berhasil dengan baik.
5. Dr. Sabar Narimo, MM., M.Pd selaku Pembimbing II yang telah berkenan memberikan bimbingan dalam penyusunan tesis ini hingga selesai dan berhasil dengan baik.
6. Bapak/Ibu Dosen Pascasarjana Program Magister Administrasi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberi bekal ilmu kepada penulis sehingga dapat terselesaikannya tesis ini.

7. Staf perpustakaan, Biro Akademika Program Pascasarjana Jurusan Magister Administrasi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang membantu dalam pelayanan peminjaman referensi dan pengadaan jurnal sehingga memperlancar penyusunan tesis ini.
8. Keluarga besar SMK Muhammadiyah 6 Gemolong yang telah berkenan memberikan dukungan sepenuhnya kepada penulis.
9. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah berkontribusi membantu penulis dalam menyelesaikan tesis ini.

Penulis menyadari akan kekurangan dalam tesis ini, untuk itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan. Semoga kebaikan yang diberikan oleh semua pihak kepada penulis menjadi amal shaleh yang senantiasa mendapat balasan kebaikan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Amin..

Surakarta, 15 April 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL.....	i
NOTA PEMBIMBINGAN I.....	ii
NOTA PEMBIMBINGAN II.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TESIS.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11

A. Kajian Teori.....	11
1. Pengelolaan.....	14
2. Adiksi Game Online.....	15
3. Pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi.....	19
B. Penelitian Terdahulu.....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian	31
1. Jenis Penelitian.....	31
2. Desain Penelitian	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
1. Tempat Penelitian.....	32
2. Waktu Penelitian.....	33
C. Data dan Sumber Data	33
1. Data.....	33
2. Sumber Data.....	34
D. Kehadiran Peneliti.....	36
E. Teknik Pengumpulan Data.....	36
1. Wawancara.....	36
2. Dokumentasi.....	37
3. Observasi.....	38
F. Teknik Analisis Data.....	38
G. Keabsahan Data.....	40

1. Validitas Internal (Uji Credibility).....	41
2. Validitas Eksternal (Transferibility).....	43
3. Dependabilitas.....	43
4. Objektivitas.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Hasil Penelitian	44
1. Deskripsi SMK Muhammadiyah 6 Gemolong.....	44
2. Paparan Data.....	46
3. Temuan Penelitian.....	53
B. Pembahasan.....	57
1. Perencanaan Adiksi Game Online dalam Pembelajaran KKPI.....	57
2. Pelaksanaan Adiksi Game Online dalam Pembelajaran KKPI.....	61
3. Evaluasi Adiksi Game Online dalam Pembelajaran KKPI.....	63
BAB V PENUTUP.....	66
A. Simpulan.....	66
B. Implikasi.....	67
C. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	hal
1. Tabel 3.1. Jadwal Penelitian.....	33

DAFTAR GAMBAR

	hal
1. Gambar 3.1. Model Analisis Interaktif.....	39
2. Gambar 4.1. Guru Memberi Bimbingan kepada Siswa.....	49
3. Gambar 4.2. Siswa Sedang Bermain Game Teka-teki Silang.....	51

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
1. Lampiran 1 : Skrip wawancara dengan Guru KKPI	1
2. Lampiran 2 : Hasil Wawancara Dengan Guru BK	3
3. Lampiran 3 : Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah	4
4. Lampiran 4 : Hasil Wawancara Dengan Waka kurikulum	5
5. Lampiran 5 :Nilai Ulangan Harian Siswa	6
6. Lampiran 6 : Lembar Observasi	9
7. Lampiran 7 : Contoh Analisis Nilai.	11
8. Hasil Uji Turnitin	17
9. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	18
10. Lampiran 8 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	19